《봄의 제전》에 나타난 신체 확장성 연구

: Chouinard, M.·Saarinen, T.·Obermeier, K.의 작품을 중심으로

* 조 가 영

목차

Abstract
Ⅰ. 서론
Ⅱ. 매체 이론과 신체
Ⅲ. 《봄의 제전》과 신체 확장성
Ⅳ. 결론
참고문헌

* 광주여자대학교 교양학부 외래교수
논문투고일 : 2022.01.29. 논문심사일 : 2022.02.03. 게재확정일 : 2022.03.01.

/Abstract

A study on the extension of body in《The Rite of Spring》: focusing on the versions of Chouinard, Saarinen, and Obermeier

Cho, Ga-young · Kwangju women's University

The purpose of this study is to explore the extension of body along the changing aspects of the media and technologies shown in the reinterpretations of The Rite of Spring by examining the versions of three choreographers: Chouinard, M., Saarinen, T., and Obermeier, K., McLuhan, M. discussion on the media as extensions of man redefines the human body through its combination with technology, which is also shown in the field of dance, especially in The Rite of Spring many choreographers have attempted to reinterpret for over 100 years. In Chouinard's version, the horn-shaped props attached to the body are corporal and sensorial extensions, while abstracting animality from the original. Saarinen, T. uses visual media to expand the victim's inner conflict and to reveal the alienation eroded by the domination of technology. Obermeier,K. expands the dancer's body into the virtual world through an avatar to reinterpret the original's ritual and innovation through interaction with a digital body that can be transformed without restrictions. After all, The Rite of Spring has become richer in meaning through the expansion of the body along the changing aspects of media and technologies, and this study may serve as a reference for further attempts for reinterpretation in the future.

〈key words〉 The Rite of Spring, Nijinsky, Marie Chouinard, Tero Saarinen, Klaus Obermeier, Marshall McLuhan, media, extension of body

〈주요어〉 봄의 제전, 니진스키, 마리 쉬나르, 테로 사리넨, 클라우스 오버마이어, 마셜 맥루언, 매체, 신체 확장

Ⅰ. 서론

Nijinsky, V.의《봄의 제전》은 1913년 초연 이래 100년 넘도록 후대의 안무가에게 변치 않는 영감의 원천이 되어 왔으며, 그만큼 시대에 따라 다양한 재해석 작업이 이루어져 왔다. 지난 2013년 100주년을 맞은《봄의 제전》이 당시까지만 해도 "300여 버전"(박성혜, 2018:75)이 만들어졌을 정도로, 초연 당시 파격성으로 인해 무수한 비판의 한가운데 자리했던 이 작품은 이후 "발레사에서 끊임없이 회자되고 있는 최고의 문제작이 되었다"(박선영, 2020:72).

기존의 고전발레 어법을 타파하여 모던발레의 시초로서 평가받고 있는 "이 작품이 무용사에 미친 영향으로 인해 원작에 대한 연구가 오늘날까지도 문헌적으로 끊임없이 연구되고 있으며, 이와 더불어 재안무, 재해석된 작품들도 원작에 스펙트럼을 제공하며 다양한 각도로 연구되고 있다"(옹영신, 2011:108). 이처럼 한 세기 이상을 거쳐 계속해서 재창조되어 왔기 때문에, 수많은《봄의 제전》작품들을 검토하는 것만으로도 시대와 안무적 관점의 변화를 압축적으로 살펴볼 수 있다.

그중에서도 본 연구는 기술 및 매체 변화의 측면이《봄의 제전》에 어떻게 나타나고 있는지 살펴보고자 한다. 이 작품이 초연된 지난 세기 초부터 오늘날에 이르기까지 급격한 기술 발전의 변화상을 겪었고, 예술이 사회문화적 산물이기도 함을 고려할 때 그러한 측면 또한《봄의 제전》의 재창작에도 반영되었을 것임은 물론이다. 이 작품을 새롭게 해석한 여러 버전에 관한 연구가 다수 있으나 이러한 측면에 주목한 경우는 드문 편이며, 이에 본 연구는 기술 매체 변화의 측면에서 핵심적인 신체의 확장이라는 지점에 비추어《봄의 제전》의 재안무 작업들의 분석 검토을 목적으로 한다.

도구의 발명에서부터 최첨단 테크놀로지에 이르기까지, "기술의 발전으로 나타난 다양한 매체들은 모두 인간 신체의 감각을 확장시키기 위한 역할로 유기적으로 생성된다는 것이 매체학자 McLuhan, M.의 통찰이다"(이재석, 2019:16). 무용예술의 경우도 시대에 따른 기술 발전으로 춤과 매체가 결합하여 더욱 확장된 형태로 나타나고 있다. 여러 무용 작품에서 살펴볼 수 있듯이 "매체는 분명 무용수의 몸과 그 일부로 상호작용하고 있음을 볼 때, 무용에서 사용되는 매체는 춤추는 몸의 확장으로 자리매김한다고 볼 수 있다"(김미진, 김동규, 2014:191).

연구자는 그간 창작 작업을 해오면서 인간의 움직임만으로 한계를 느끼고, 신체와 연결되고 그 가능성을 확장시키는 다양한 매체와의 결합을 시도해왔으며 대안을 찾을 필요성을 절감해왔다. 그러한 차원에서 많은 안무가들의 연구 과제이기도 한 《봄의 제전》의 재안무 작업들에서도 이러한 매체 결합을 통한 신체 확장의 양상이 나타나고 있음을 발견할 수 있었으며, 대표적으로 Chouinard, M., Saarinen, T., Obermeier, K. 세 안무가를 연구 대상으로 삼았다. 여러 재안무작 중 선택한 안무가들의 작업은 시대에 따른 매체 기술 발전의 변화 양상을 반영하고 있어 그 변화상을 살펴보는 데 적절하다고 사료되었다. 안무가 Chouinard, M.의 《봄의 제전》에서는 신체로부터 연장된 뿔과 같은 형상의 소도구는 신체를 매개하여 확장시키는 역할을 한다고 볼 수 있다. 또한 Saarinen, T.의 버전은 미디어 영상을 신체 위에 투사시키면서 또 다른 확장을 도모하고 있으며, Obermeier, K.는 디지털 기술로 신체 이미지를 변형하여 가상적 움직임으로 확대해나가고 있다. 이러한 시도들이 원작의 의미를 어떻게 새롭게 해석하며 재탄생시키고 있는지 살펴보고자 하는 것이다. 본 연구는 기술 매체의 발전이 《봄의 제전》의 재창조에 어떻게 영향을 미치고 있는지 검토함으로써 원작의 해석을 바라보는 관점을 더욱 새롭게 함과 동시에, 이후의 새로운 재창작에도 하나의 참고 지점으로서 제시될 수 있다는 의미가 있다.

《봄의 제전》의 안무작과 관련된 선행 연구로는 원작에 대한 분석과 안무 특성의 연구(노혜원, 2008)를 비롯하여, Nijinsky, V.의 안무에 나타난 전위적 특성을 연구하기 위한 하나의 사례로서 다뤄진 경우(박선영, 2020), 라반 움직임 분석 도구를 활용한 Nijinsky, V. 작품의 몸짓 유형 분석의 한 대상으로 연구된 경우(신상미, 2009), 원작에 나타난 모더니즘 미학 연구(배금연, 2008) 및 원작에 관한 정신분석학적 연구(이지원, 2017) 등이 있다. 이와 같은 원작과 관련된 연구 외에도, 재안무 작업에 관한 연구로서 네 가지 안무 버전의 무용 연출기법을 분석한 논문(박예리, 2020), Bausch, P.와 Loie, X.의 버전에 나타난 안무 성향에 대한 분석(이미진, 2016), Chouinard, M.와 Preljocaj, A.의 버전을 비교 분석한 연구(장지원, 2014), Bausch, P.의 버전에 대한 정신분석적 관점에서의 연구(박선영, 2011), Baudrillard, J.의 시뮬라시옹simulation 이론을 통한 Obermeier, K. 버전의 분석(이진이, 2013) 등을 찾아볼 수 있다. 뿐만 아니라 이 작품을 통한 몸의 관점의 변화(옹영신, 2011), 각 버전별 예술적 특성(장지원, 2013), 동·서양 버전의 비교(김연정, 1997), 글로컬리즘적 관점의 변화 양상(박선영, 2021), 아카이브 안무 및 퍼포먼스 관련 연구(김재리, 2017; 박성혜, 2018) 등 다양한 관점에서의 연구들을 찾아볼 수 있다.

이 가운데 본 연구에서 또한 다루고자 하는 Chouinard, M.의 재안무작의 경

우, 무대에서의 오브제 활용의 측면에서 상상력의 확대에 관해 설명하고 있으며, Obermeier, K. 버전의 경우는 가상과 실재가 상호작용하는 디지털 이미지 생성에 초점을 맞추어 논의하고 있다. 본 연구는 여기서 드러나지 않거나 부분적으로 암시되고 있으나 그 근간을 이루는 신체의 확장성이라는 관점을 통해《봄의 제전》의 재안무작들에 대한 기술 매체의 영향을 살펴보고자 하는 것이다. 본 연구는 논문 및 작품 관련 기사 등 문헌 연구 중심으로 수행되었으며, 이와 함께 동영상을 제한적으로 참고하였음을 밝혀둔다.

Ⅱ 매체 이론과 신체

기술과 매체의 발달에 따라 예술 형식 또한 변화한다는 사실은 기계로 인한 대량 생산과 복제가 가능해짐에 따라 예술의 가치에도 변화가 초래됨을 논의했던 Benamin, W.을 상기하지 않더라도, 다양한 기술 요소와 예술의 접목이 시도되고 있는 오늘날의 양상만 봐도 알 수 있다. 나아가 "매체와 기술의 발달은 신체와의 또 다른 담론을 낳게 한다"(김미진·김동규, 2014:190). 신체를 매체로 하는 무용예술의 경우 이러한 시대 상황과 담론의 변화에 영향받지 않을 수 없다.《봄의 제전》역시 예외가 아님을 살펴보고 그 양상과 의미를 탐색하기 위해, 우선 이러한 기술 매체 변화에 따른 신체의 확장성에 주목한 매체학자 McLuhan, M.의 이론을 검토하였다.

1. 확장된 신체로서의 매체

사전적 의미에서 '매체'란 "중간에 자리하여 사이를 매개하는 것"(두산백과, 2022.1.17. 접속)을 의미한다. 매체라는 개념은 "1950년까지 영혼이나 영혼의 치유자와 연관되었으며 자연과학에서는 일찍이 물리적 기본 질료나 공기, 유리, 물, 수정 같은 기본 원소를 지칭했으나, 1960년대부터 이 개념은 전적으로 라디오와 텔레비전과 같은 대중매체와 결부되고 있다"(Mersch, D., 2010; 진시영, 2017:7 재인용). 정보를 전송하는 의미에서의 매체의 예로 "우편, 전신, 전보, 신문, 잡지 등이 있으며, 기존의 전통적인 매체 외에 새롭게 등장한 미디어인 데이터 통신, 텔레비전, 전자우편, 컴퓨터 등이 있다"(정보통신용어사전, 2022.1.17. 접속). 오늘날 매체의 다양화와 매

체 간 융합은 물론 매체 기술의 발달로 매체의 의미는 단순한 '매개'의 의미를 넘어서고 있다.

매체학자이자 문화 비평가인 McLuhan, M.은 매체의 '내용'이 아닌 '형식'에 주목하면서, 매체의 개념을 새롭게 규정지었다. 그는 "미디어는 메시지다"라는 명제를 제시하면서 "미디어는 형식적인 도구일 뿐 중요한 것은 그 안에 담긴 메시지라는 식의 일반적인 통념을 전면적으로 뒤집는다"(김미진·김동규, 2014:194). 말하자면, 매체라는 것은 내용이나 그 작성 방법과 상관없이 매체 그 자체가 작용하며, 단순히 내용을 전달하는 도구의 차원을 넘어서서 그 자체로 인간의 인식과 존재, 사유 방식에 영향을 미친다는 것이다.

McLuhan, M.은 인간과 도구의 관계를 통찰하면서, "기술의 발전으로 나타난 다양한 매체들은 모두 인간 신체의 감각을 확장시키기 위한 역할로 유기적으로 생성된다고 보았다"(이재석, 2019:16). 그가 말하는 매체란 흔히 일상에서 사용되는 것보다 훨씬 포괄적인 의미를 띄고 있는데, 단순한 도구들은 물론 인공물 전체, 교통수단까지도 매체의 범위 내에 포함되고 있기 때문이다. 가령, 바퀴는 우리의 신체 가운데 발의 확장으로 볼 수 있다. 몸을 지탱하면서 이동 수단의 역할을 하는 발의 능력을 초과하는 바퀴의 발명으로 인해, 식량의 운반 및 무역, 전쟁 등을 포함하여 인간의 삶은 가속화되었다. 이러한 변화상은 기술의 발전에 의한 것이며 "모든 기술은 우리의 물리적 존재의 확장이기 때문에 기술이 가져오는 변형은 유기적인 진보의 특성을 가지고 있다"(McLuhan, M., 1964, 김성기·이한호 역, 2002:260).

하지만 McLuhan, M. 이전에 이러한 생각이 없었던 것은 아니다. 바퀴가 발의 확장이듯이, 모터는 근육의 확장이고, 망원경은 눈의 확장이며, 전화는 목소리의 확장, 집은 자궁의 확장이자 대용품이라고 정신분석학자 Freud, S.는 논한 바 있다. 그런데 이러한 신체의 확장물은 일종의 보족 장치로서, 기술을 통해 인간의 부족한 점을 보완하여 신과 같은 이상적인 모습에 다가가고자 하는 노력의 일환이라고 보았다. 반면 McLuhan, M.은 매체를 신체와 밀접한 관계에 있으면서 신체 감각의 확장인 것 그 자체로 인정하면서, 매체를 내용에 따라 달라지는 것이 아닌 매체 자체로 보아야 한다는 것이다. 이들은 모두 "매체를 신체의 확장으로 본다는 공통점을 갖고 있었지만, 매체를 이해하는 것, 어떻게 다뤄야 하는가라는 물음에서 차이점을 보인다"(이재석, 2019:16).

앞서 살펴보았듯이, 신체의 감각은 기술과 매체의 발전을 통해 확장되는데, 이러한 과정에서 어느 한 감각이 다른 감각에 비해 촉진되거나 억압되는 등 감각의 비

율 문제가 발생한다. McLuhan, M.은 이러한 감각의 편중에 대해 비판적으로 보았고, 물에 비친 자신의 모습을 사랑하여 물에 빠져 죽는 나르시스Narcisse에 빗대어 설명하고 있음을 살펴볼 수 있다. 말하자면, 미디어에 반영된 세계에 마비되어 실재를 잊어버리도록 최면에 빠뜨린다는 것이다. 그는 다양한 감각의 상호작용이 이루어지는 것이 바람직하다고 생각하여 오감을 아우르는 '촉각'을 거론한다. 이는 "피부와 사물 간의 단순한 접촉이라기보다는 감각 간의 상호작용을 일컫는다"(McLuhan, M., 1964, 김성기 · 이한호 역, 2002:435). McLuhan, M.은 이러한 "감각의 확장으로 인하여 인간은 더 많은 감각들을 체험하게 될 것이며, 이로 인해 시각 중심 세계가 해체될 것"(심혜련, 2012:264)이라고 말했다.

어쨌든 매체에 대한 그의 견해는 인간의 신체성 변화와 밀접하게 관련되는데, 이는 인간 신체의 범주가 물리적 신체에 국한되지 않고 기술과의 결합으로 인해 재정립되었다고 할 수 있기 때문이다. 따라서 "신체 이론의 전환점이자 이후에 나타날 디지털 예술에서의 신체 개념들의 근간이 된다고도 볼 수 있다"(박은경, 2019:17).

McLuhan, M.은 기술의 확장을 전기와 후기로 나누어 기계적인 것의 확장과 전자적인 것의 확장으로 구분하였는데, 전자는 단방향적인 반면 컴퓨터 등을 포함하는 후자는 열린 체계로서 동시적이며 감각이 상호교환적으로 작용한다. "전자적인 것의 시대에 접어들어 컴퓨터를 사용하게 되면서 신경의 확장을 통해 외재화가 현실화되었으며, 결국 그는 인간 존재가 살과 피로 이루어진 유기체에서 벗어났음을 주장한다"(박은경, 2019:23). 이처럼 "전자적인 것들의 생성에 따라 맥루언은 가상공간에 머무는 사이보그, 즉 정보로 구성된 공간에 거주하는 육체가 다른 형태로 변형된 인간을 정보 패턴으로 정의한다"(Coupland, D., 2013; 박은경, 2019:21 재인용). 그리하여 물리적 신체가 속한 세계와의 일시적 단절인 동시에 가상공간으로 접속하는 신경 감각 세계의 확장을 경험한다는 것이다.

여기서 더 나아가 오늘날 디지털 신체 개념은 가상의 정체성을 갖는 신체 개념으로서, "단순히 인간을 기계주의적인 사이보그로 연장하여 인간의 신체를 대체, 확장하는 것이 아니라 가상이라는 존재론적인 정체성을 가지게 됨을 의미한다"(김용진, 2007:52). 이는 디지털 테크놀로지 바깥에서 인식되는 것도 아닌, 그것과 신체의 전자적 상호작용으로부터 인식되는 것으로서, 비물질적 가상세계 안에서 정체성을 지닌 가상 신체로의 변환은 물론 가상과 실재의 넘나듦을 통해 새로운 관계 형성을 이루어가는 것을 말한다. 물론 이러한 디지털 테크놀로지의 환경에서의 신체성은 신체와 관여하는 기술 발전과 더불어 탐색될 여지가 있다.

2. 무용에서의 기술 매체와 신체 확장성

위에서 살펴보았듯이, 기술 진보의 역사를 통해 기술과 매체의 발전이 삶의 양태에 변화를 가져오고 사고의 흐름까지 바꿔왔으며, 이와 함께 예술의 형태 또한 변화하고 있음은 두말할 여지가 없다. "인간의 신체를 활용하는 무용에 있어서 테크놀로지는 그 정체성의 본질을 뒤흔드는 문제로 받아들여졌기 때문에 무용은 예술 장르 중에서도 가장 테크놀로지적 수용이 늦게 이루어진 예술이라 할 수 있다"(조양희, 2012:2). 그러나 예술이 당대의 기술 조건과 무관하지 않다는 점과 기술과의 밀착성이 높아져 있는 현시대의 상황에서는 무용에서 기술 매체 활용에 대한 관심과 이해 역시 그 어느 때보다 높아지고 있다고 할 수 있다. 어쨌든 예술 형태는 시대성과 시대정신을 반영하여 발전하고 변화되고 있으며, "몸을 매체로 활용한 무용에서도 매체와 기술의 진화를 살펴볼 수 있다"(김미진 · 김동규, 2014:190).

무용의 역사에서 테크놀로지와의 결합을 통해 춤 매체의 변화를 시도한 첫 시도를 Fuller, L.에게서 찾는다. 하지만 이미 그 이전에 저널리스트이자 무용 저술가인 Wesemann, A.는 춤의 역사는 테크놀로지의 역사였다라고 주장하였다. "춤은 가면을 요구하였다. 즉, 인형춤은 가면을 요구하였다. 연극은 인공적 형태 즉, 인형을 요구한다. 가면과 인형들은 인간의 첫 번째 매체다. 그 매체에 인간의 몸이 관련하는 것은 엔진이 기계에 하는 역할과 같은 것이다"(Wesemann, A., 1997:37)라고 하였다. 그리하여 이러한 매체는 상징적 이미지를 창조하여 관객들이 보는 가면과 인형에서 인간 존재가 암시되며 실제를 건너서 보게 된다는 것이다. 말하자면, 이러한 매체는 실제의 인간 존재를 확장하여 다른 상징적 의미를 지닌 존재로서 바라보게 한다는 것이다.

이후 빛의 매체의 발전을 통해 춤 예술 또한 발전해왔음을 언급한다. "보는 것은 빛에 좌우된다. 즉, 보는 것의 매체는 빛의 매체이다. 역사적으로 이것은 그림자극과 함께 아주 일찍이 등장하였다"(Wesemann, A., 1997:37). 가령, 갑작스러운 장면전환이나 움직일 수 있는 광원, 줌 테크닉, 그로테스크한 유령을 만들어내는 빛의 실험 등 이러한 그림자극의 특성은 영화적 효과의 선구라고도 볼 수 있다. 결국 공연이라는 것은 조명이나 빛으로 구성되는 가시성 내에서의 주목의 목적이 된다는 것이다. 이는 춤 예술에서도 다르지 않으며 19세기 낭만발레가 가스등에 의해 가능했듯이, "가면무로부터 솔리스트의 무용으로 옮겨가는 것, 그림자에서 걸어 나오는 것은 그것이 기술적으로 실현 가능하게 될 때만 일어났다"(Wesemann, A., 1997:37).

어쨌든 19세기의 무대에서 이러한 빛의 실험이 활발했으며 그러한 연장선상에

서 미국 무용가 Fuller, L.도 출현할 수 있었다고 보인다. "Fuller, L.는 이러한 비전을 1892년 그녀의 유명한《뱀의 무용》을 공연하였을 때 이미 실행에 옮겼다. 무대에 들어간 유리로부터의 색채 조명은 그녀 인간을 빛의 구성의 대상으로 변형시키는 효과를 만들어내었다"(Wesemann, A., 1997:37). 자유로운 개성적인 표현력이 강조되는 현대무용을 추구한 그녀의 스커트댄스는 "전기장치를 동원한 연출을 무대공연 요소에서 도입한 것으로 볼 수 있다"(김미진·김동규, 2014:190).

여기서 더 나아가 "무용에서 기술 매체의 활용이 본격화된 것은 1980년대부터라고 할 수 있으며, 영상매체를 활용한 비디오댄스와 무용영상이라는 장르의 출현을 이끌어낸 것"(김미진·김동규, 2014:190)도 이 시기로 알려져 있다. 또한 1989년부터 안무가 Cunningham, M.이 3차원 애니메이션 프로그램인 라이프 폼즈life forms를 안무에 사용하기 시작하는 등 춤과 매체의 관계는 한층 긴밀해졌는데, 이미 그 이전부터 카메라를 활용한 안무를 선보였던 그는 1990년대에 들어서서 컴퓨터 테크놀로지를 비롯하여 모션캡처를 적용하는 등 "비디오뿐 아니라 컴퓨터를 사용했던 최초의 무용가이자 안무가였다"(Merdieu, F. 2003, 정재곤 역, 2009:184). 이처럼 춤 예술은 영상매체는 물론 디지털 테크놀로지의 접목을 통해 발전을 거듭하고 있으며, 기존 무용 작품에서의 영상의 도입은 물론 무대를 벗어난 가상공간에서의 공연, 인터랙티브 안무 등에 이르기까지 다양한 시도가 펼쳐지고 있다.

"디지털 댄스의 대표적인 무용가로 지목되는 Vandekeybus, W.부터 Saarinen, T., Robbe, H. 등은 예술가의 상상력을 동원하여 다양한 형태로 디지털 기술을 사용하고 있다"(김미진·김동규, 2014:190). 이외에도 춤과 디지털 기술의 협력을 통해 여러 흥미로운 시도가 이루어졌는데, 그 사례로 춤에서 "최초의 위성 예술적 시도를 한 Galloway, K.와 Rabinowitz, S.의 상호대화적 무용 퍼포먼스《인공위성 예술프로젝트(Satellite Arts Project), 1977》, Forsythe, W.가 즉흥 기술을 컴퓨터 프로그램을 통해 반복 훈련할 수 있게 만든 '즉흥 테크놀로지(improvisation technologies), 1994' 등이 있다"(라세영, 2016:19). Forsythe, W.의 경우, 움직임 구성 요소를 학제간 융합을 통해 시각화하면서 새로운 오브제로 변형하여 컴퓨터 예술을 시도한 '동기화 오브제(Synchronized Object), 2009' 등 이후에도 실험을 지속해왔다.

이러한 디지털 매체의 예술에 대해 그 비물질성이 언급되면서 인간 감각의 새로운 확장이 다음과 같이 지적되기도 하였다. "목적은 더 이상 비추는 것이 아니라 시각화하는 것이다. 즉, 더 이상 어둠이 아니라 비가시적인 것, 그 안으로 빛이 던지게 되는 '비물질적인' 것 그 자체이다. 새 미디어는 컴퓨터를 통하여 인간의 눈이 포착할 수 없는 것을 보여준다"(Wesemann, A., 1997:39). 이처럼 매체 활용이 증대되기 시

작한 20세기 초반으로부터 1900년대 후반과 이후를 거쳐오면서 영상매체는 물론 디지털매체 등의 활용을 통해 춤 예술은 새롭게 확장을 거듭해오고 있음을 알 수 있다. 이러한 변화 발전의 양상이 〈봄의 제전〉을 통해 어떻게 나타나는지 살펴보았다.

Ⅲ 《봄의 제전》과 신체의 확장성

본문에서는 Nijinsky, V. 원작의 《봄의 제전》 가운데, 신체 확장으로서의 매체의 역할과 활용으로 주목되었던 재안무작들을 검토해보고자 한다. 여기에서도 신체의 확장으로서의 도구, 매체의 사용, 테크놀로지의 사용이 나타나고 있음을 알 수 있다. 시대와 기술 매체의 발전 양상에 따라 어떻게 원작에 대한 해석의 폭을 확장시키고 있는지, 또한 이를 위해 어떻게 매체가 활용되면서 의미 부여가 이루어지고 있는지 살펴보기 위해, 세 명의 안무가 Chouinard, M., Saarinen, T., Obermeier, K.의 작품들을 중심으로 분석하였다.

1. Chouinard, M.의 버전

캐나다 퀘백 출신의 안무가 Chouinard, M.는 몸 자체의 탐구를 통해 구현하는 "대담하면서도 세련된 관능성"(이종찬, 2019.10.11.)으로 호평을 받아왔다. 1978년 그녀의 첫 솔로 작품인 《크리스털라이제이션Crystallization》은 "자위, 용변 행위 등 춤으로 표현하기에 부적절하게 여겨지는 내용을 담아 그녀를 단숨에 주목받는 안무가로 부각시키며 즉각적으로 독창성을 인정받았다"(장지원, 2014:133). 무용수와 안무가로 활약하던 그녀는 1990년 자신의 무용단을 창단하고 현재까지 50여 편이 넘는 작품을 창작해왔다. 2000년 뉴욕 베시어워드(Bessie Award for sustained achievement, New York)를 수상하면서 안무가로서의 비전과 영향력을 세계 무대에서 인정받았으며, 파리 시립극장(Théâtre de la Ville), 베니스 비엔날레, 비엔나 임풀스탄츠Impulstanz 등 세계 유수의 공연장과 페스티벌에 초청받으며 입지와 명성을 쌓아왔다. 그녀는 신체 탐구에서 비롯된 원초성, 관능성을 내재한 다양한 퍼포먼스 형식의 안무, 비디오 설치와의 접목 등을 통해 새로운 작업들을 지속적으로 선보이고 있다.

Chouinard, M.가 추구하는 무용의 기본 요소는 "무용수들의 살과 뼈와 근육과 같은 신체이며 신체를 통한 움직임은 의미 전달의 수단으로서 각각의 동작들은 표현

의 최소단위가 되고 형식은 무용수의 신체에 스며들어 반영한다"(장두익, 2021:15). 이처럼 그녀는 인체 그 자체를 작업의 원천으로 삼고 있으며, 그녀의 움직임 언어의 특징으로 "무용수 신체의 각도와 그에 어우러지는 다방향성, 스핀", "호흡 등 여러 갈래로 형성된 리듬과 내적인 존재의 반영"(변희은, 2010:35) 등이 언급되고 있다. 한편으로 "보이지 않는 재료로 구성된 침묵과 숨결", "원시적인 사고방식"을 언급하는 등 다소 신비적인 측면 또한 엿보이는데, 이는 "뉴욕과 베를린, 발리와 네팔 등지에 거주하면서 접한 복합적인 문화와 삶의 체험"에 기인한 신체 표현법과 테크닉에 대한 연구, "동양적 리소스로부터 인간 내면의 본능으로부터 상상력을 자극하는 움직임을 만들어"(변희은, 2010:35)내는 작업 방식 등에서 비롯된 것으로 보인다.

그림 1. 소품을 활용한 몸의 확장

그림 2. 황소떼를 암시하는 장면

출처: https://www.mariechouinard.com/english/works/le-sacre-du-printemps/(그림1)
출처: https://m.facebook.com/ciemariechouinard/photos/?tab=album&album_id=10151474525868697&locale2=zh_CN(그림2)

그녀의 안무작 가운데 1993년작《봄의 제전》은 캐나다 오타와 국립예술센터에서 초연되었으며, '페이퍼보트 어워드(Paper Boat Award, Glasgow, Scotland, 1994)'를 수상한 화제작으로 지금까지도 자주 회자되고 있는 작품이다. "강렬하면서도 단순한 무용수들의 움직임과 원시성을 강조하는 뿔 등 독특한 소품을 이용한 군무가 돋보이며, 성에 대한 갈망을 광란과 유희로 풀어냈다는 평가다"(최민우, 2006.7.5.)〈그림 1〉.

첫 장면은 푸른 빛으로 가득 찬 무대 바닥과 황토 뿔의 숲처럼 보이는 것이 특징이다. "조명은 생명의 액체, 부드러움, 따뜻한 유동체인 바다를 암시하는 한편 Zaven Pare, Z.의 남근 세트 디자인은 무정하고 단단한 땅의 재질을 암시한다"(Kelly, D., 2018.12.13.). 또한 조명의 효과는 무용수들의 몸을 두드러지게 하는 데도 일조한다. "작품의 대부분에서 무용수들은 작은 스포트라이트 조명 안에 갇혀 있기 때문에 여러 무용수들이 같은 공간에 있을 때 긴장감이 높아지며, 어느 한 시점에서 무용단 전체가 스포트라이트를 받으며 뿔이 달린 야생 황소 떼를 암시한다"(Butler, G., 2019.1.10.)〈그림 2〉.

움직임과 안무의 측면을 살펴보자면, “무용단은 성적인 각성을 암시하는 각진 팔 움직임과 골반 밀어내기와 함께, 끊임없이 변화하는 음악의 박자를 반영하기 위해 빠르게 진행되고 종종 경련을 일으키는 몸 움직임을 사용했다”(Butler, G., 2019.1.10.). 춤 자체가 거칠기도 하고 부드럽기도 한 양면성을 드러내며, 남녀를 불문하고 모든 무용수들은 몸통, 팔, 다리를 위한 둥글고 물결치는 움직임으로 신체의 자연스러운 곡선을 강조한다. “안무는 과도하게 확장된 가슴과 엉덩이를 요구하며, 이로 인해 무용수들은 발리의 사원 조각품처럼 이국적이고 관능적이며 신비롭게 보이는 한편, 가슴이 튀어나와 공작새처럼 보이기도 한다”(Kelly, D., 2018.12.13.).

이처럼 이 작품은 원초성, 관능성의 강조와 함께 동물을 연상시킨다는 특징을 나타낸다. “움직임은 황새에서 말미잘, 무리에서 외로운 늑대에 이르기까지 종종 동물적이며, 또한 남녀 무용수 모두 상반신 노출에도 불구하고 양성적”(Berman, N., 2016.4.1.)이라고 기술되고 있음을 살펴볼 수 있다. “검은색 팬티만을 입고 상반신을 나체로 드러낸 여성과 남성의 뒤틀린 움직임은 인간의 모습보다는 독특한 생물을 이미지화했다”(장지원, 2014:141). 의미심장하게도, “그들의 움직임은 낮은 태아 자세에서 시작하여 성장하거나 변이를 일으켜, 공중으로의 역동적 도약과 점프, 비틀기를 포함하는 전신의 형태가 되는 진화적 특성을 갖고 있다”(Kelly, D., 2018.12.13.).

여기서 원초적이고 동물적인 에너지와 변신의 징후를 드러내는 데 있어 소도구의 역할이 눈에 띈다. 이는 신체로부터 연장되어 인간과 인간의 성별을 뛰어넘어 동물적 존재로 변환되게 한다. “작품 전반에 걸쳐 무용수들은 뿔 모양의 소품을 움직임에 포함시키고, 때로는 팔과 다리에 부착하여 인간과 야생의 교차점을 암시한다”(Butler, G. 2019.1.10.). “뿔 혹은 촉수 같은 사물이 몸에 덧대어지면서 신체의 윤곽선을 바꾸고 그것을 감각하는 범위를 재조정하며 상상동물계로 나아가는 듯하다”(장지원, 2014:141).

다시 말해, 이는 앞서 논의했듯이, 무용수의 신체에 덧붙여진 가면처럼 무용수의 실제를 넘어서서 원시 제의를 위한 상징적 의미를 부여하는 신체 확장으로서의 매체 역할을 한다고 볼 수 있다. “현대에 와서 무용에서의 오브제는 의미 전달 외에도 안무자의 표현 영역을 넓혀 상상력을 확장시키는 역할을 한다는 점에 주목해 이 버전은 도구나 소품 등을 사용한 몸의 연장을 통해 감각의 확장과 몸에 대한 새로운 상상력을 불러일으켰다”(장지원, 2014:141). 그리하여, 이 작품에 대해 《봄의 제전》의 동물적 오마주라고 한 것처럼, “인간의 몸을 통해 전달되는 광적이고 동물적이며 순수한 에너지, 원시 충동의 맹공”(Berman, N., 2016.4.1.)을 여실히 드러내고 있는 것이다.

2. Saarinen, T.의 버전

핀란드 출신의 무용수이자 안무가 Saarinen, T.은 1985년 핀란드 국립 오페라 발레단에 입단하여 솔리스트로 활약했으며, 1988년 파리무용콩쿠르에서 현대무용 부문 금메달을 수상한 바 있다. 1990년대에는 클래식 발레에 국한하지 않고 새로운 가능성을 찾기 위해 일본, 카트만두에서 아시아 전통춤, 부토 등을 탐구하며 다양한 장르의 융합을 추구해왔다. 1996년부터 Saarinen, T. 무용단을 설립해 안무가로 활동하면서 40개 이상의 국가에서 공연을 선보였으며, 2014년에는 프랑스 문화부가 수여하는 프랑스 명예훈장, 2005년에는 핀란드 최고 영예의 프로-핀란디아 메달을 수여 받았다. 국내에는 2005년 《헌트-봄의 제전(Hunt-The Rite of Spring)》, 2006년 《미지로(Westward Ho!)》, 《떨림(Wavelengths)》, 《페트루슈카Petrushka》, 2011년 카롤린 칼송의 《블루 레이디Blue Lady》, 2018년 《숨(Breath)》 등을 통해 소개되었으며, 2014년에는 국립무용단과의 협업 작품 《회오리(Votex)》를 안무하였다. 그동안 세계 유수의 발레단 및 무용단과 협업해왔으며, 네덜란드 댄스씨어터(NDT), 바체바 무용단, 리옹 오페라 발레단 등의 초청 안무가로서 작업한 레퍼토리도 포함되어 있다.

안무가 Saarinen, T.은 독특한 동작 언어, 균형과 균형에서 벗어남이 공존하며 작동하는 "그로테스크함과 아름다움의 독창적인 혼합"으로 잘 알려져 있다.(무용단 홈페이지, 2021.1.20 접속) "우울해 보이는 듯한 움직임과 부조리한 현실에 던지는 조용한 유머가 Saarinen, T. 작품의 특징이다"(김재창, 2006.4.3.). 발레와 현대무용은 물론 부토 등 광범위한 아시아 전통을 섭렵한 그의 배경에서 비롯된 요소들을 융합한 고유한 테크닉을 토대로 한 그의 작품은 종종 토털아트로 일컬어지며 국제적으로 찬사를 받고 있다. 그에 따르면, "춤은 인간의 본성과 우정, 사랑, 힘, 정신과 같은 인간 본성의 다양한 표현을 이해하려는 시도이다. 나의 춤으로 나는 무언의, 설명할 수 없는, 이름 없는 곳에 닿고 싶다. 나는 만지는 춤, 그 자체로 말하는 춤을 믿는다"(terosaarinen.com, 2021.1.20. 접속). "그의 춤 세계는 주로 유기적(organic)이고 자연적이라는 평을 들어왔고, 그의 대표작 《헌트 – 봄의 제전, 2002》 이후 그의 작품이 환상적이고 정서적인 풍부함을 갖춘 채 '제의'로 잘 접근하고 있다는 평가를 받아 온 것"(이지현, 2014.5)이 주요하게 언급되고 있다.

Saarinen, T.의 Nijinsky, V. 안무작의 재해석은 '헌트hunt'라는 단어를 앞에 붙였다. 2002년 베니스 비엔날레의 커미션으로 창작된 《헌트 – 봄의 제전》은 솔로 작품으로, "원작과 마찬가지로 이 버전은 희생에 관한 것이지만 여기서는 명시적이기보다 암시적으로 나타난다"(Jennings, L., 2013.5.19). 원작에 대한 대부분의 해석과 달리 Saarinen, T.은 "남성과 여성, 선과 악, 아름다움의 퇴색 등 개인의 내적 갈등에

초점을 맞추고자 했다"(terosaarinen.com, 2021.1.20. 접속). 그러므로 그의 해석은 "사회의 희생물이 되기보다 자신을 희생물로 바치는 사람에 대한 해석이었다"(Boccadoro, P. 2008; terosaarinen.com 재인용.). 그는 "사냥꾼이자 쫓기는 사람이며 내면의 악마에게 공격 받는"(Kisselkoff, A., 2004.10.6) 자로서 나타나며, 이는 미디어 아티스트 Liulia, M.가 그 자리에서 생성하고 그의 몸에 투사하는 일련의 애니메이션 이미지로 상징되고 있다. 말하자면, Saarinen, T.의 재해석은 희생물로 바쳐지는 사람의 내적 갈등에 관한 것이라고 할 수 있으며, 제목에 붙여진 '헌트'라는 단어는 내적 갈등에 쫓기며 거기에 잠식당하는 것에 대한 상징으로 나타난다.

그림 3. 영상매체를 통한 확장

그림 4. 테크놀로지에 잠식되는 몸

출처: https://terosaarinen.com/fi/person/tero-saarinen/(그림3)
출처: https://terosaarinen.com/en/creation/hunt/(그림4)

여기서 살펴보듯이, 이러한 원작의 새로운 해석에 주요한 역할을 하는 것은 솔로 무용수의 몸에 투사되는 영상매체 이미지라고 할 수 있다. 이는 내면을 확장시켜 보여주는 역할을 하면서 또한 시각 지배적인 감각을 확장시킨다.〈그림 3,4〉 원작에서 희생된 처녀와 제의에 참여하는 사람들의 군무로 구성되는 데 비해 솔로 작품으로 만들어졌으며, 여기서 영상의 사용으로 인해 희생의 의미는 자연에 제물로 바쳐지는 인간이라기보다 테크놀로지에 침식당하는 신체로 재구성되었다. "만화경 같은 이미지가 그의 몸에 투사될 때 사리넨의 몸통과 팔은 야망과 공격을 매핑하고, 그는 사냥꾼이 아니라 나이와 죽음의 유령, 현대 문명의 맹공격에 의해 사냥당했다"(Jowitt, D., 2006.3.28). 미디어에 뒤덮이고 잠식당하는 신체에 대한 묘사 자료는 증가하고 있다.

> 투영된 꼴라주는 그의 얼굴에 나타나며 점차 확대되어 그의 몸과 치마를 덮는다. 그가 팔을 들어 올리면 문명이 그로부터 펼쳐진다. 머리 위에서 촬영된 디지털화된 비디오처럼 보이는 것에서, 스커트를 입고 회전하는 그의 이미지가 그의 몸 위아래로 나선형으로 누적되어 지나간다. 결국 Saarinen, T.의 뒤틀리고 뛰고 회전하고 떨어지는 모습이 프로젝션, 눈을 멀게 하는 빛의 섬광, 점멸등의 깜빡임, Stravinsky, I.의 처녀가 죽음에 이르는 춤을 추는 우레 같은 음악에 폭격당한다(Jowitt, D., 2006.3.28).

사냥의 의미는 이처럼 원작에서의 희생된 처녀의 모습과 매체 이미지에 자신을 상실하기에 이른 자의 모습을 중첩시키며 나타난다. 여기에 남성 무용수이면서 스커트를 입은 중성적 이미지와《빈사의 백조》나《지젤》같은 발레 작품들에 관한 참조점 또한 암시되기도 한다. "빛으로 밝혀진 원 안에서 상반신을 드러낸 채 스커트를 입은 Saarinen, T.이 제의의 긴장된 태도를 취하면서 무대를 뒤흔들고, 사원의 무용수, 샤먼이라고도 할 수 있는 그는 스스로 유도한 황홀경과 공포의 상태에 빠지게 된다"(Jennings, L., 2013.5.19). 또한 "놀랍도록 우아한 움직임은 고정 관념적인 남성-여성 이미지를 없애고 무용수를 신화적인 인물 – 희생양, 신화적인 백조, 또는 사랑에 죽어가는 지젤 - 로 만든다"(Bruna, P., 2002; terosaarinen.com 재인용).

여기서 매체의 활용은 희생자의 내면을 확장해서 보여주는 역할을 하면서, 또한 무용수의 신체에 투사되며 쏟아지는 영상 이미지는 솔로 작품이지만 기존의 군무 작품 못지않게 무대 공간을 채우는 것을 가능하게 하는 신체의 확장이기도 하다. 이와 함께 시각 매체가 지배적이 되어 실제 인간의 몸은 소외되는 면을 동시에 드러낸다. 정보와 이미지가 홍수처럼 쏟아지는 문명에 대한 비판적인 측면으로서, McLuhan, M.이 시각에 과도하게 치우치는 현상을 비판했듯이 감각적 상호작용보다는 시각 과잉에 의한 희생이 또한 원작에 또 다른 해석의 여지를 부여할 수 있음을 보여준 작품이다.

3. Obermeier, K.의 버전

오스트리아 출신의 안무가 겸 미디어아티스트, 디렉터, 작곡가로 활동 중인 Obermeier, K.는 음악 전공으로 시작하여 전자음악 작곡으로 넘어가면서 다양한 장르의 매체 탐구에 관심을 기울였다. 1990년대부터 크로스미디어 작품을 창작하다가 점차 "인간의 '몸'에 대해 관심을 가지면서 미디어를 이용해 인간의 신체 움직임에 대한 실험을 해오고 있다"(이진이, 2013:59). 그의 작업은 공공장소에서의 융합 미디어 퍼포먼스 또한 포함하며, 무용 작업으로는 대표적으로《유령(Apparition), 2004》,《봄의 제전, 2006》,《춤추는 집(Dancing House), 2011》등이 있다. 국내에는 모다페(Modafe, 국제현대무용제)를 통해 2002년 멀티미디어 댄스《D.A.V.E.》, 2003년 안무가 Haring, C.과 공동작업한《비비섹터Vivisector》가 소개된 바 있다.

Obermeier, K.는 바디 프로젝션 맵핑과 춤, 비디오, 음악 등이 결합한 멀티미디어 작업을 많이 선보였으며, "그는 실재와 가상을 연결하는 인터렉티브 컴퓨터 시스템의 목적을 단순히 공연자를 보조하는 것이 아니라 잠재적인 공연 파트너라고 밝히

고 있다"(Obermeier, K.; 이진이, 2013:60 재인용). 그는 새로운 기술을 먼저 선점한다거나 단지 기술을 사용하기 위한 작업보다는 경험 안에서 적절한 방식으로 기술을 이용하고자 한다. 말하자면, "기술을 실험하는 것이 아니라 기술을 통해 자신이 의도했던 이미지를 찾으려 한다는 것이다"(이진이, 2013:61).

Obermeier, K.의《봄의 제전》역시 Saarinen, T.의 버전과 마찬가지로 솔로 무용 작품으로 만들어졌다. 그러나 실제 무용수와 별도의 정체성을 가진 디지털 무용수와 가상공간 및 이미지의 인터렉션이 특징으로 나타난다. 무대 한가운데를 오케스트라가 차지하고 그 오른쪽 앞 작은 무대 공간에 무용수가 위치해 있다. 희생 제의에 선택된 처녀 역할을 맡은 이 무용수의 이미지와 움직임이 기록되어 오케스트라 뒤로 설치된 대형 스크린에 투사되며, 입체영상 기술로 실제 무용수의 아바타와 같은 디지털 무용수가 실시간으로 연주되는 음악 및 가상공간과 상호작용을 하는 방식이다. Obermeier, K.는《봄의 제전》에 디지털 기술을 적극 활용한 가상 이미지를 보여주고 있는데, 이 이미지는 "단순히 가상과 실재의 합성이 아닌 고도로 계산된 융합 기술로서, 가상과 실재가 서로 상호작용을 하도록 구성된 것이다"(이진이, 2013:62). 관객은 3D 입체 안경을 착용하고 스크린을 바라보며 오른쪽 한편의 실제 무용수의 움직임 역시 의식하게 된다.

그림 5. 가상무용수를 위협하는 붉은선

그림 6. 음악에 반응하는 가상공간

출처: http://www.exile.at/sacre/photos_download.html

스크린을 통해 나타나는 가상공간 속 무용수는 물리적 신체의 한계를 뛰어넘으며 나타나고 있다. 즉, 물리적 신체의 가상세계로의 확장이라고 할 수 있다. 이 버전은 원작의 슬라브적 기원을 인정하면서 시작하는데, "무용수가 관객의 머리 위에 붉은 선으로 글라골 문자(Glagolitsa, 가장 오래되었다고 알려진 슬라브어 알파벳)를 공중에 드로잉 하면서 액션이 일어날 디지털 세계를 그려낸다"(Moore, G., 2011.2.3.). 이 붉은 선은 무용수 주위로 떠다니며 희생을 압박하는 듯 그녀를 휘감으며 위협해오기도 한다〈그림 5〉. 디지털 무용수의 신체는 물론 가상 이미지, 공간에 있어서 표현의 한계가 거의

없다고 볼 수 있다. 무용수는 음악에 반응하여 출렁이는 바닥 위에서 위태롭게 중심을 잡으며 나타나기도 하고,〈그림 6〉 그녀의 팔 부분이 길게 늘어나기도 하고 절단된 사지가 확대되어 가상공간을 떠다니기도 한다〈그림 7,8〉. 또 어느 순간에는 수많은 복제 이미지들과 함께 우주 공간을 유영하는 듯 나타난다. 이처럼 스크린 앞 무용수 신체의 확장인 디지털 무용수의 신체는 가상공간 속에서 변형과 복제, 생성이 자유로운 독자적인 존재로 나타난다. 이는 앞서 언급한 디지털 신체의 특성이기도 하다.

그림 7. 늘어나는 디지털 신체 이미지

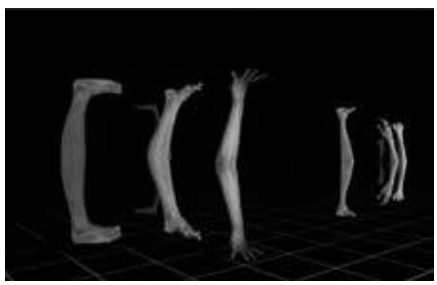

그림 8. 가상공간 속 절단된 신체

출처: http://www.exile.at/sacre/photos_download.html(그림7)
출처: https://www.theguardian.com/music/2011/feb/03/rite-of-spring-3d-obermaier(그림8)

이러한 변형 및 절단, 생성 가능한 디지털 신체를 통해 재생의 의미가 내포된 희생 제의의 속성이 좀 더 구체적으로 드러날 수 있다고 보인다. 또한 "이렇게 원작의 감정적 핵심을 그대로 간직한 채 풍부한 상상력으로 현대의 시대정신을 구현한 작품은 보지 못했다"(Millington, B., 2007.6.27.; 이진이, 2013:62 재인용)는 평가가 있을 정도이다. 관객이 착용한 입체 안경의 효과를 통해 그녀의 움직임을 마치 코앞에서 보는 듯 실감 나게 느끼게 되는데, "무용수의 확장된 이미지, 애절하게 뻗쳐진 팔이 관객이 그녀를 건드릴 수 있을 것처럼 느낄 만큼 점점 가까이 기어 왔다"(Schulz, T.R., 2011.4.15; 이진이, 2013:63 재인용). 말하자면, Obermeier, K.의 버전은 디지털 희생 제의로서 "그의 테크놀로지적인 21세기의《봄의 제전》은 새로움과 불확실함, 미래에 대한 은유이며, 그러한 것이 원작의 정신이기도 하다"(Moore, G., 2011.2.3.).

결국 Obermeier, K.의《봄의 제전》은 실제 무용수의 신체를 가상공간으로 확장하며, 아바타로 만들어진 가상의 디지털 신체는 가상공간에서 존재하면서 나름의 정체성을 지닌다. 또한 가상공간에서 엿가락처럼 늘어나는 팔이나 절단 부분의 신체만으로 구성된 춤, 마치 무중력 상태에 있는 듯 가상공간을 떠다니는 신체 등 물리적 특성에 구애받지 않는 비물질성으로 인해 제약 없이 변형 가능한 신체로서 실재와 상호작용을 통해 새롭게 관계를 형성하고 있는 것으로 드러난다. 이러한 디지털 신체는 가상세계를 통해 새롭게 확장된 신체라고 할 수 있다.

Ⅳ 결론

지금까지 안무가 Chouinard, M., Saarinen, T., Obermeier, K.의 버전을 중심으로《봄의 제전》에 나타난 기술 매체를 통한 신체의 확장성에 대해 살펴보았다.《봄의 제전》은 100년 넘게 수많은 안무가들에 의해 새롭게 안무의 재도전이 이루어지면서, 기술 매체의 변화 양상 또한 반영되고 있음을 알 수 있었다.

매체학자 McLuhan, M.의 이론은 매체에 대해 폭넓게 바라보며 인간의 신체와 연결되어 사용되는 모든 매개물을 매체로 파악하였다. 이러한 관점에서 매체의 본질은 인간 신체의 확장이며, 따라서 오늘날 모든 테크놀로지가 수반되는 매체는 인간의 감각과 기능을 확장하는 역할을 하고 있다는 것이다. 단순히 보완하는 측면이라기보다 그 자체가 작동하면서 인간의 삶의 양식과 사고방식에 영향을 미쳐왔다는 점을 지적하였다. 또한 매체 발전에 따른 시각에의 편중을 비판하고 모든 감각의 상호작용을 중시하였다. 이처럼 그의 견해는 인간의 물리적 신체에 국한하지 않고 기술과의 결합을 통해 새롭게 정립하고 있으며, 오늘날의 가상세계로 확장되는 디지털 신체에 관한 논의의 밑바탕이 되고 있기도 하다.

McLuhan, M.의 논의를 참고하자면, 무용의 역사에서 매체는 흔히 말하는 기술 매체 이전에 인간 신체와 연결하여 감각적 의미적 확장을 추구한 모든 시도까지 포함된다고 할 수 있다. 그리하여 인간 신체에 부착하여 상징적 의미를 부여한 가면 또한 매체라고 할 수 있으며, 초현실적 존재를 실현하기 위해 도입된 가스등을 거쳐 빛의 매체와 결합을 통한 실험을 선보인 Fuller, L.의 시도는 물론 그 이후의 영상매체를 비롯한 최신의 테크놀로지와 결합한 다양한 시도로 이어지고 있다.

《봄의 제전》의 재안무 작품들에서도 이와 같은 발전 변화 양상이 나타나고 있는데, 그중에서도 우선 Chouinard, M.의 버전은 뿔과 같은 소도구를 통해 신체가 확장되어 동물성과 야생성을 드러내며 원작에 내포된 원초성을 새롭게 해석하고 있다. 이 소도구는 신체의 형태를 바꾸고 확장하면서 동시에 움직임 안무에도 영향을 미치며 감각과 표현 영역을 넓히는 매체가 되고 있다.

두 번째로, Saarinen, T.의 버전은 영상매체를 통해 솔로 작품의 한계를 뛰어넘으며 신체의 공간적 의미적 확장을 실현한다. 영상매체는 희생자의 내면의 확장인 동시에 무용수의 신체를 뒤덮어 테크놀로지에 침식되는 인간 소외로 희생의 의

미가 재해석되고 있으며, 이는 McLuhan, M.의 시각 중심의 지배에 대한 비판과도 연결되고 있다. 따라서 여기서 매체는 인간 신체의 확장이자 소외로서 드러난다.

세 번째로, Obermeier, K.의 버전 역시 솔로 작품으로서, 무용수의 물리적 신체가 아바타를 통해 가상세계로 확장된 디지털 신체와 상호작용하면서 그 한계를 넘어서고 있다. 가상세계에서의 정체성을 가지면서 제약 없이 변형 및 복제 가능한 디지털 신체를 통해 제의의 재생성, 디지털 테크놀로지의 혁신성을 드러내며 원작의 정신을 새롭게 해석하고 있다.

위의 세 작품만 보더라도 신체와 연결되는 매개물인 소도구, 영상, 디지털 테크놀로지로 이어지는 기술 매체의 변화 양상이 나타나며, 이러한 과정에서 인간 신체의 물리적 한계를 초과하는 감각적, 의미적 확장이 구현되고 있음을 알 수 있다. 이를 통해 원작의 원초성, 제의성, 혁신성이 각각 원시적 야수성, 희생의 내면적 갈등과 기술 지배 비판, 기술 혁신을 통한 가상세계 구현과 재생으로서 나타나고 있다는 것이다.

이처럼《봄의 제전》은 기술 매체의 변화 양상에 따라 신체의 확장과 함께 그 의미가 더욱 풍부해져 왔으며, 이러한 연구는 앞으로의 또 다른 해석과 시도를 위해 하나의 참조점으로서 작용할 수 있을 것이다. 특히 안무 작업에 있어서 신체의 한계를 넘어서는 독창적인 표현을 위해 기술을 활용함으로써, 무용이 매체를 통해 공연장뿐만 아니라 다양한 방식으로 더욱 폭넓게 접할 수 있도록 하는 데까지 나아가야 할 것이다.

참고문헌

김미진·김동규 (2014), "마샬 맥루한의 매체미학에 기반한 디지털댄스의 확장적 기능", 한국체육철학회, **움직임의 철학: 한국체육철학회지 22(1)**, 187-204.

김연정(1997), "춤극 〈봄의 제전〉에 관한 연구: 동서양의 표현양식을 중심으로", 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.

김용진(2007), "디지털 테크놀로지 환경에서의 신체성 연구", 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.

김재리(2017), "아카이브에 대한 안무적 접근: 〈봄의 제전(2013)〉을 중심으로", 무용역사기록학회, **무용역사기록학 46**, 57-84.

라세영(2016), "디지털 매체예술(Digital Media Art)과 협업을 통한 무용공연의 확장성에 관한 고찰", 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.

박선영(2011), "피나 바우쉬의 〈봄의 제전〉에 대한 정신분석적, 미학적 고찰", 한국비평이론학회, **비평과이론 16(1)**, 51-82.

_____(2020), "니진스키 안무의 전위성에 관한 소고", 서울대학교 러시아연구소, **러시아연구 30(2)**, 57-85.

_____(2021), "발레 〈봄의 제전〉의 글로컬리즘적 변주 양상 일고", 중앙대학교 외국학연구소, **외국학연구 0(56)**, 339-368.

박성혜(2018), "무용에서 아카이브 퍼포먼스 개념과 의미 연구: 아날학파 관점에서 본 〈봄의 제전(2013)〉 중심으로", 대한무용학회, **대한무용학회논문집 76(3)**, 63-81.

박예리(2020), "Igor Stravinsky 〈봄의 제전〉을 사용한 무용작품의 연출기법 연구", 미간행, 석사학위논문, 창원대학교 대학원.

박은경(2019), "디지털 예술에서의 '신체성(corporeality)' 변화에 대한 연구", 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.

배금연(2008), "〈봄의 제전〉의 수용된 모더니즘미학", 대한무용학회, **대한무용학회논문집 57**, 119-140.

변희은(2016), "Maguy Marin과 Marie Chouinard 작품에 나타난 인체 오브제화에 관한 연구", 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

옹영신(2011), "〈봄의 제전〉을 통해 본 변화하는 몸의 담론", 대한무용학회, **대한무용학회논문집 66**, 107-122.

신상미(2009), "바슬라브 니진스키의 몸짓유형과 그 의미: 〈목신의 오후〉와 〈봄의 제전〉을 중심으로", 대한무용학회, **대한무용학회논문집 58**, 93-122.

심혜련(2012), **20세기의 매체철학: 아날로그에서 디지털로**, 서울:그린비.

이미진(2016), "Igor Stravinsky 〈봄의 제전〉 작품에 나타난 안무성향 연구: Pina Bausch와 Xavier Le Roy 중심으로", 미간행, 석사학위논문, 한양대학교 대학원.

이재석(2019), "미술에 나타나는 신체의 확장과 하이브리드 이미지 표현: 본인의 회화작업을 중심으로", 미간행, 석사학위논문, 목원대학교 대학원.

이지원(2017), "정신분석학을 통한 니진스키의 〈봄의 제전〉 해석", 한국무용예술학회, **무용예술학연구 66(4)**, 53-71.

이진이(2013), “크라우스 오바마이어의 〈봄의 제전〉에 나타난 하이퍼리얼리티 – 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 중심으로”, 한국발레연구학회, **발레연구논집 27**, 51-67.

장두익(2021), “마리쉬나르(Marie Chouinard)의 오브제(Object) 활용의 상징성에 관한 연구: 〈오르페우스와 에우리디케(Orpheus and Eurydice)를 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.

장지원(2014), “마리 쉬나르와 앙줄랭 프렐조카주의 〈봄의 제전〉 작품에 나타난 특성 비교연구”, 한국예술종합학교 한국예술연구소, **한국예술연구 0(9)**, 129-150.

조양희(2012), “디지털매체 시대의 무용작품 분석을 통한 안무방법 확장에 관한 연구”, 미간행, 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

진시영(2017), “미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구: 연구자의 NEW FORMS 작업을 중심으로”, 미간행, 박사학위논문, 조선대학교 대학원.

McLuhan, M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man, McGraw-Hill; 3rd prt. edition*, 김성기·이한호(역, 2002), **미디어의 이해: 인간의 확장**, 서울: 민음사.

Mèredieu, F. (2003), *Art et Nouvelles Technologies, Paris:Larousse*, 정재곤(역, 2009), **예술과 뉴테크놀로지**, 경기: 열화당.

Wesemann, A. (1997), “Mirror Games With The New Media”, *Ballett International Tantz Aktuell*, 8/9, 36-39.

김재창(2006.4.3), “가을 춤바람·· 세계춤꾼 서울잔치”, 한국경제신문, https://www.hankyung.com/life/article/2005091359691.

두산백과, “미디어” 항목, https://www.doopedia.co.kr. 2022.1.17. 검색

이종찬 (2019.10.11.), “‘관능의 지배자’ 마리 슈이나르, 13년만에 내한”, 더프리뷰, http://www.thepreview.co.kr/news/articleView.html?idxno=2607.

이지현(2014.5), “한국춤 현대화의 의미 있는 섬광(閃光)”, 춤웹진, http://www.koreadance.kr/board/board_view.php?view_id=143&board_name=review&page=52.

정보통신용어사전, “미디어”항목, http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=796466&cid=42347&categoryId=42347. 2022.1.17. 검색.

최민우 (2006.7.5.), “무용, 에로티시즘을 풀어내다”, 중앙일보. https://www.joongang.co.kr/article/2332844#home.

Berman, N. (2016.4.1), “Marie Chouinard's Animalistic Homage to Spring”, Montreal Rampage, https://montrealrampage.com/marie-chounards-animalistic-homage-to-spring/.

Butler, G. (2019.1.10), “Dance review: Compagnie Marie Chouinard's ‘The Rite of Spring’ has plenty of primal intrique”, The Oregonian, https://www.oregonlive.com/performance/2013/02/dance_review_companie_marie_ch.html.

Jennings, L. (2015.5.19), “Dublin dance festival 2013: Stravinsky Evening – review”, The Guardian, https://www.theguardian.com/stage/2013/may/19/dublin-dance-festival-stravinsky-saarinen.

Jowitt, D. (2016.3.28), "Siege of Light", The Village Voice, https://www.villagevoice.com/2006/03/28/siege-of-light/.

Kelly, D. (2018.12.13), "Controlled Cacophony: Choreographer Marie Chouinard", Deirdre Kelly: Journalist, Critic, Author, https://deirdrekelly.com/?p=1848.

Kisselgoff, A. (2005.10.6), "Dance Festival Reveals the New and Unknown",New York Times, https://www.nytimes.com/2004/10/06/arts/dance/dance-festival-reveals-the-new-and-unknown.html.

Moore, G. (2011, 2.3), "The Rite of Spring: still crazy after all these years", The Guardian, https://www.theguardian.com/music/2011/feb/03/rite-of-spring-3d-obermaier.

Saarinen, T. Dance Company,

https://terosaarinen.com. 2021.1.20. 검색.

https://www.mariechouinard.com/english/works/le-sacre-du-printemps/. 2022.1.17. 검색.

https://m.facebook.com/ciemariechouinard/photos/?tab=album&album_id=10151474525868697&locale2=zh_CN. 2022.1.17. 검색.

https://terosaarinen.com/fi/person/tero-saarinen/. 2022.1.18. 검색.

https://terosaarinen.com/en/creation/hunt/. 2022.1.18. 검색.

http://www.exile.at/sacre/photos_download.html. 2022.1.19. 검색.

https://www.theguardian.com/music/2011/feb/03/rite-of-spring-3d-obermaier. 2022.1.19. 검색.